

Instituto de Educação "Gal Flores da Cunha"

Metodologia da Matemática Prof: Eliane A. Rios

Agosto de 1978 414

Alunas: M^{rs} Rejane Girardi

Rossana Lisboa

Sofia Curtis

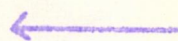
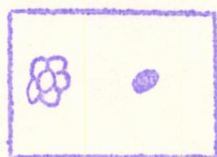
Susana Menezes

Jurema Silva

Jogo da peça mais forte

Este jogo é semelhante ao anterior, só que para recolher a carta da mesa a equipe seguinte deverá colocar uma carta "mais forte" isto é, uma carta que terá os elementos da anterior e mais algum.

Exemplo:



Leis de relação

Esta atividade será realizada sob a forma de diálogo, fazendo uso do material com o qual jogam no momento ou usando o desenho do material para expressar a atividade.

Perguntas que possam ser feitas:

- O que esta peça pode dizer às demais peças do monte?
- esta peça pode dizer a mesma coisa às peças daquele monte?
- quem pode dizer "umle mais do que todos"?

- 2
- neste batalhão que pode dizer "vale o mesmo que?"
 - nestes dois jogos quem pode dizer "caso com?"

Observação Para este conteúdo é interessante também o uso de material de encaixe, que oportunizam leis como

- ... estar dentro de ...
- ... estar em cima de ...
- ... ser maior do que ...
- ... vir depois de ...
- ... ser menor do que ...

A professora pode ainda explorar situações de aula:

- ... estar ao lado de ...
- ... estar à direita de ...
- ... sentar à frente ...
- ... estar entre ...

ou explorar relações de tempo, utilizando-se dos dias da semana, horários do período escolar ou momentos do dia

- ... depois de quarta-feira ...
- ... após o recreio ...
- ... antes do domingo ...
- ... antes do café da manhã ...

Amigo - Secreto

- as crianças serão convidadas a brincarem de "amigo-secreto";
- cada uma irá retirar de uma caixinha o nome de um coleguinha, do qual deverá guardar segredo;
- logo depois a professora solicita a eles que criem um código para mostrar quem é seu "amigo-secreto" sem falar.

Observação Neste momento é que a professora deverá orientá-los no sentido de que, qualquer pessoa que chegar na sala poderá descobrir "quem é amigo de quem" auxiliado pelo código. No caso o código indicado será a flexa, entretanto a professora deverá esperar que a mesma surja espontaneamente.